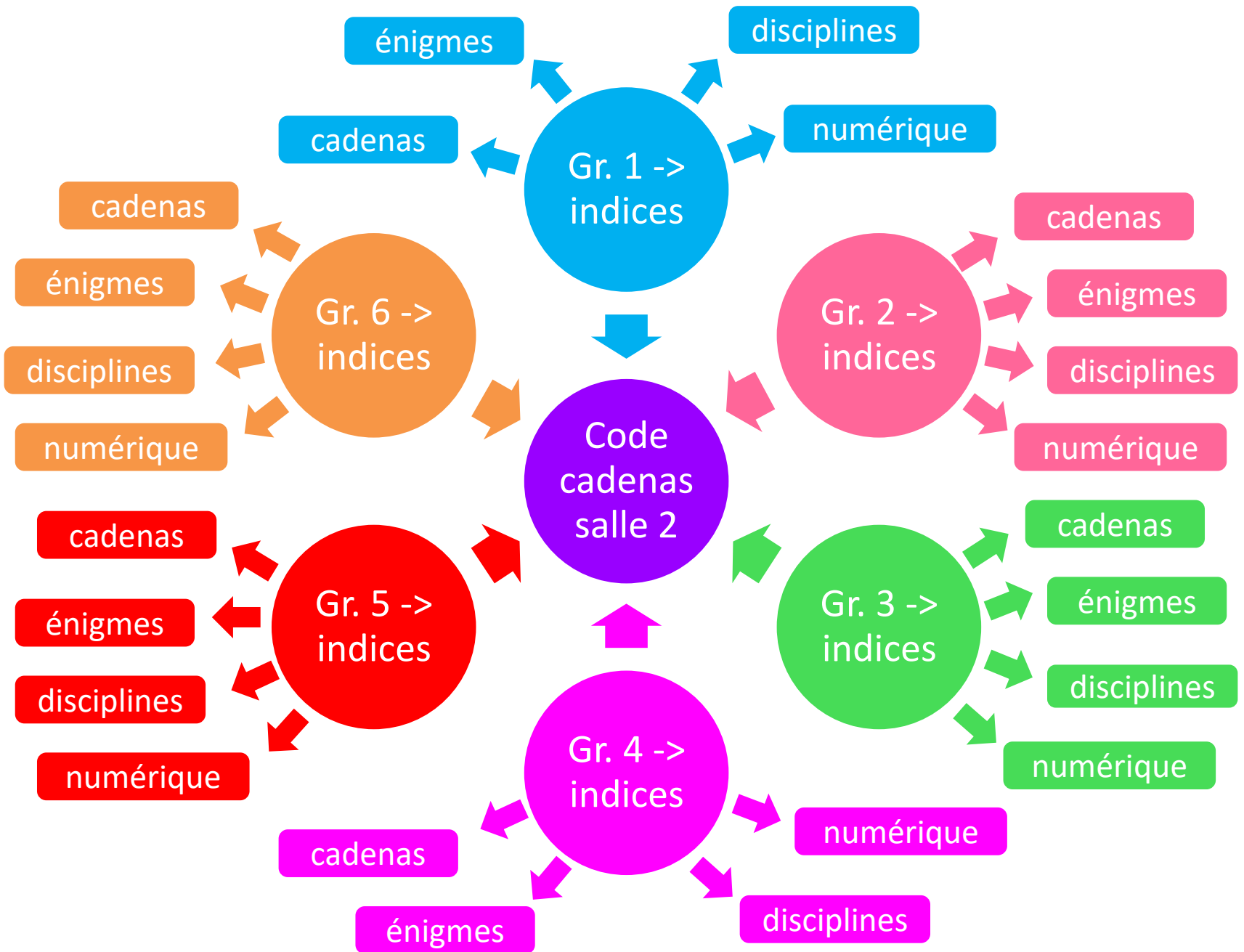
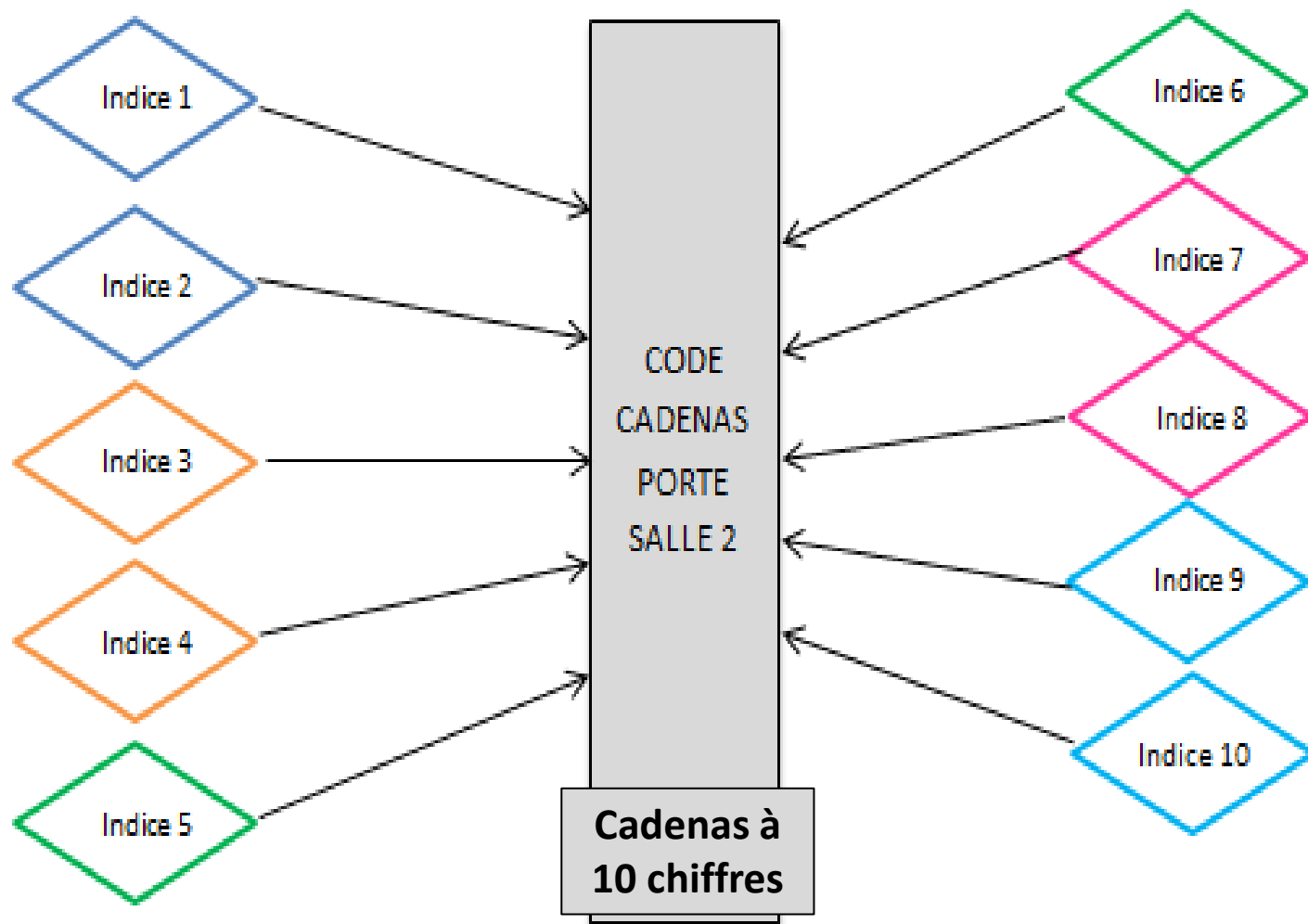


ESCAPE GAME

PHASE 2

**Creating the riddles
Of the 1st room**

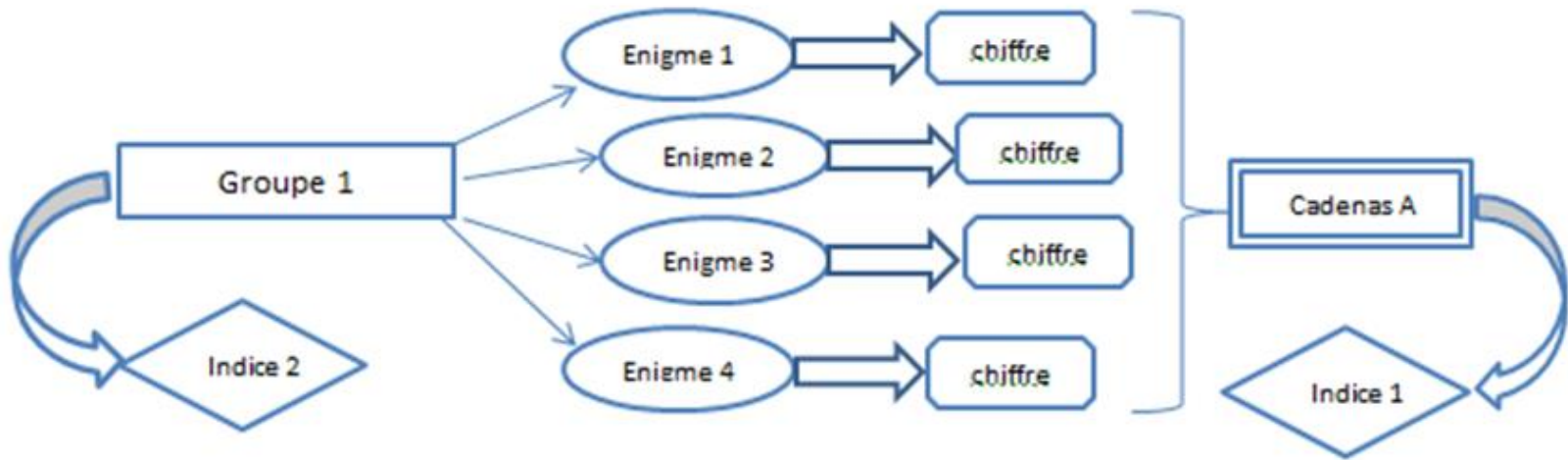




Tous ensemble -> choisir sous quelle forme se présenteront ces chiffres. (forme distincte et clairement identifiable)

Exemple du Groupe 1

Objectif : déverrouiller un cadenas à 4 chiffres



+ 1 autre indice à cacher dans la salle

- un cadenas à clé,
- l'utilisation d'un outil numérique
- tout autre moyen créatif

Mais pas d'énigme à résoudre

Pas de code à trouver

indice caché dans
l'objet verrouillé par
le cadenas à code.



Quel objet ?

Conception des énigmes

Quelques règles :

- liées à des connaissances ou compétences en maths, français, anglais
- au moins une énigme par discipline (éventuellement en arts)
- rédigées en anglais
- une seule peut être rédigée en français (connaissances ou compétences disciplinaires)
- au moins une énigme avec un outil numérique
- pas le même outil numérique que les autres groupes.

S'organiser dans chaque groupe :

- Brainstorming -> partager des idées, les noter toutes
- Se mettre d'accord sur les idées retenues pour chaque discipline
- Les communiquer aux professeurs concernés
- Se répartir le travail par discipline et produire le plus d'énigmes possibles et penser à leur mise en œuvre (réalisables ?)
- Rédiger en anglais et faire contrôler la langue par le professeur
- Sélection finale des meilleurs énigmes.

Composition des groupes

Groupe 1

Groupe 2

Groupe 3

--	--	--

Groupe 4

Groupe 5

Groupe 6

--	--	--